

## Profile

---

福島 加津也 | Katsuya Fukushima

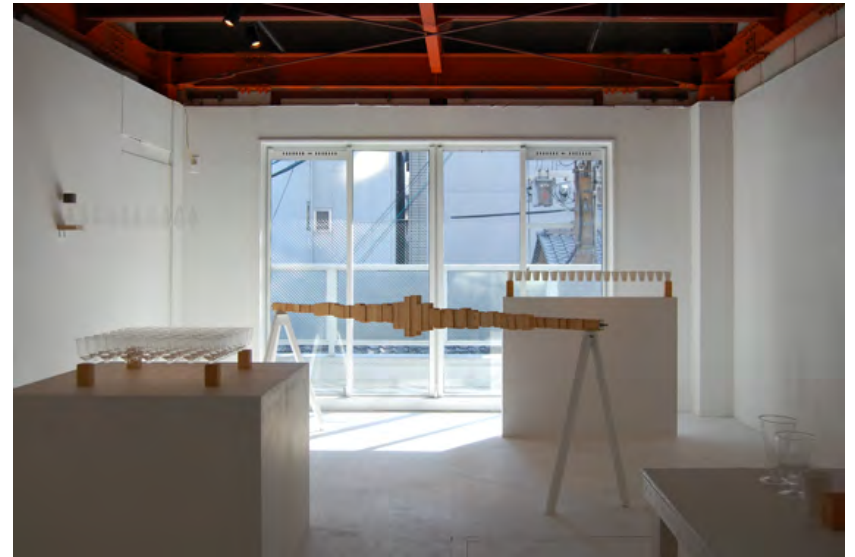
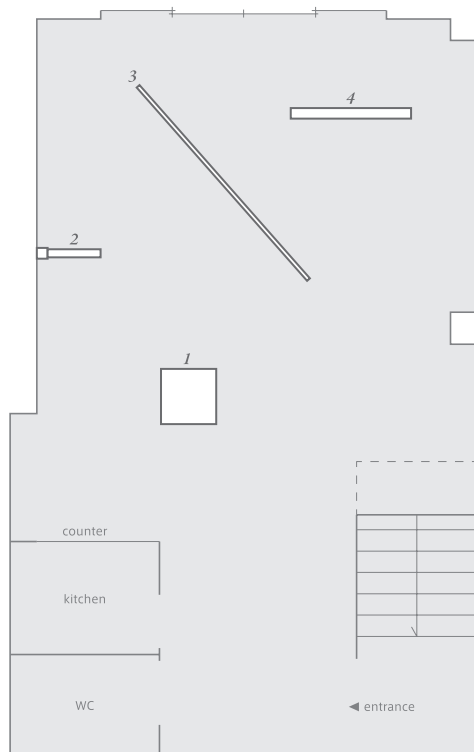
1968 神奈川県生まれ  
90 武蔵工業大学工学部建築学科卒業  
93 東京藝術大学大学院美術研究科修了  
94-2002 伊東豊雄建築設計事務所勤務  
03 福島加津也+富永祥子建築設計事務所設立

## Works

2004 「c-OFFICE 中国木材名古屋事業所」  
06 「e-HOUSE」  
「s-HOUSE」  
08 「柱と床」

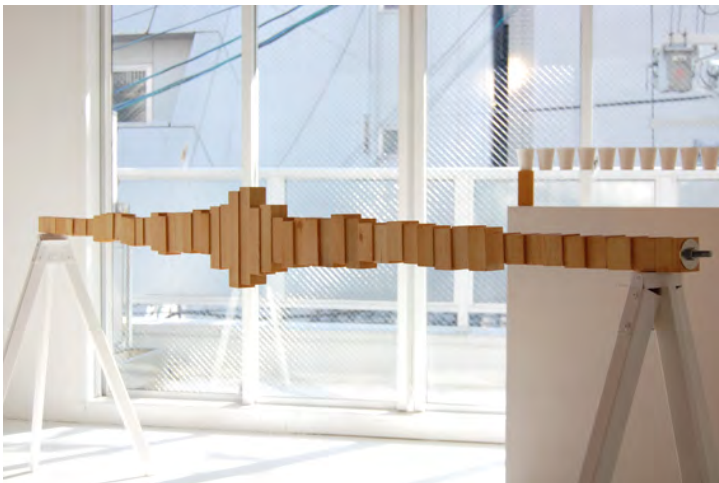
## Award

2003 中国木材名古屋事業所公開設計競技 最優秀賞 (中国木材株式会社)  
04 木質建築空間デザインコンテスト 優秀賞 (株式会社日本エンパイロケミカルズ)  
グッドデザイン賞 (日本産業デザイン振興会)  
05 JIA新人賞 (日本建築家協会)  
日本木青連木材活用コンクール 入賞 (日本木材青壮年団体連合会)  
住宅セレクションVol.1 選定コンペティション 最優秀賞 (東京建築士会)  
中部建築賞 入賞 (中部建築協議会)  
06 JID賞ビエンナーレ インテリアスペース賞 (日本インテリアデザイナー協会)  
American Wood Design Awards 最優秀賞 (全米林産物製紙協会)  
日本建築学会 作品選奨 (日本建築学会)  
07 座ってみたい北の創作椅子展 入選 (中札内美術村)  
DT DESIGN AWARDS 優秀賞 (物学研究会)  
09 住宅建築賞 金賞 (東京建築士会)



photo(C) Katsuya Fukushima

- 1 水平1 ブラカップ、フィラメントテープ / 2012
- 2 水平2 ブラカップ、フィラメントテープ / 2012
- 3 水平3 木、ワイヤ / 2012
- 4 水平4 紙コップ、フィラメントテープ / 2012



## Interview

rep-radlab. exhibition project vol.08  
福島加津也展「空中の水平」インタビュー

2012年1月21日：福島さんの事務所にて  
聞き手：RAD

—まず福島さんが建築を始められたきっかけについてお話しもらえますか？

高校時代は地方のごく普通の子供だったように思います。ワイルドな空気にあこがれて、芸術系の授業はサボるのがかっこいいと勘違いしているような(笑)。高校の美術の授業は出席した記憶がほとんどないですね。だから大学で建築学科に入ったのは偶然です。入って最初に思ったのは「建築はよくわからない」ということでした。僕にとって建築は自分の感覚の延長にない、つとめて学ばないと理解できないものだな、というのが第一印象です。

建築家になろうと思ったきっかけは、芸大の大学院のときに小さな建築を実際につくったことです。研究室の仕事の一環として、岐阜県の馬籠という中仙道の宿場町に100平米くらいの休憩所を設計させてもらいました。学生でしたから知識も経験もなく、実際の仕事するのはとても大変でした。でも工事が終わって完成した自分の建築を体験したとき、自分の建築とは思えないほど感動しました。そのときに建築家になりたいとはじめて真剣に思った気がします。建築では作者を飛び越えていくような作品をつくることのできる。その後、そんな機会はまれだということがよくわかりましたが(笑)。

—その後、伊東豊雄建築設計事務所に就職されますが、そのときはどのようなプロジェクトを担当されましたか？

最初に都市博\*のチームに入ったのですが、なぜか新人の僕が「ザ・リング」というメインの建築の担当になりました。リングというぐらいですから、他の施設を輪にしてとりまとめるような大きな建築です。このチームにはヨコミヅマコトさん、妹島和世さん、高橋寛+晶子さん、入江経一さん、それからクライン・ダイサムなどそうそうたるメンバーがいて、彼らと一緒にやらなければならないというすごい状況でした。

\*1996年から東京台場の臨海副都心を舞台に開催予定だった「世界都市博覧会」

—今考えても大変なメンバーですが、いきなりそんなビックプロジェクトから担当したわけですね。

いきなり入った新人がそんな大事な建築を担当したわけですから、実力的にも精神的にも本当に大変でした。その代わり担当者としての様々な決定権を与えてもらっていました。

翌年には大分県のアグリカルチャーパークのコンペを担当し、その後同じ大分の野津原町役場のコンペも勝つことができました。この二つが伊東事務所でコンペから現場監理まで担当した建築です。とても貴重な経験でした。どちらもあまり伊東事務所らしくない作品ですね。当時の伊東事務所はせんだいメディアテークの設計に力を入れていたこともあって、僕はかなり自由にやらせてもらったように思います。伊東さんは若い所員にある程度任せすることで、自分の表現の幅を広げようとしていたのではないのでしょうか。最後にオランダにあるオフィスビルの担当になり、ロッテルダムで一年ほど海外の設計活動を経験しました。

伊東事務所ではコンペや現場監理から海外プロジェクトまで、緊張感のある時間をすごさせてもらいました。学んだことはたくさんあるのですが、一番印象に残っているのは「個人が社会を動かすことができる」という意思を強く持つことです。伊東さんは僕にいつも個人的な直観とその社会的な意味を同時に問うていたように思います。

—事務所から独立されて最初のプロジェクトはどのようなものでしたか？

伊東事務所をやめる頃にたまたま面白いコンペがあったんです。「中国木材」という木材会社が自分たちの木で事務所をつくるというもので、独立して最初のコンペで運良く最優秀賞を獲りました。民間のプロジェクトなので設計期間が短く、三ヶ月くらいしかありませんでした。しかも1,000平米を超える大きな木造ですから、申請などにも気を配らなないとイケない。でも時間がなくて早くつくらなければならなかったことが、結果的にはいい方向に働いたようです。アイデアをフレッシュなまま、ジェットコースターのように建築にすることができたから。この建築でたくさんの賞をいただきましたが、デザインのスピード感が持つすがすがしさも評価の一因のように思います。



「中国木材名古屋事業所」2004 ©坂口裕康

—そのときのアイデアとは？

コンペの条件で木造であることが決められていました。当時は木という素材が今ほど注目されていなかった。むしろ手垢のついた素材として少し敬遠されるようなところもありました。そんな木の力学的な特性を生かし、小さな部材からどれだけ大きな空間をつくることができるか、という合理的なアイデアです。今回の展示にもつながっていますが、素材の特性を生かしてつくることをずっと考えていました。

—その後はどのような建築へと移行していききましたか？

僕には今まで三つしか建築作品がありません。いつも一旦原点に立ち戻って白紙の状態から考えるので、その三つを関係づけて語ることは難しい。でもがんばってやってみましょう。



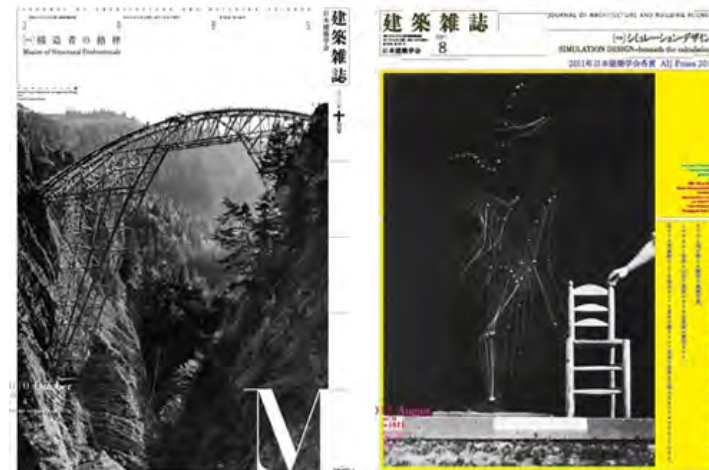
「柱と床」2008 ©鳥村鋼一

三作目の「柱と床」という住宅は、敷地が狭く予算も限られたものでした。そこで最小限のコストで最大限の容積を確保する、というシンプルなルールを設定し、そのルールを美しく力強い空間にすることに集中しました。規模的には三階建てになるので、木造では構造に制約が多すぎる。鉄骨やRCの壁式だと住宅規模ではコストがオーバーしてしまう。それでもあきらめないでスタディを進めると、構造をRCのグリッドフレームで外壁を木下地のカーテンウォールにすると、一番大きな容積をつくれることが分かりました。最上階になる三階は構造的な負担が少ないので、木造にしてさらにコストダウンしました。極細のRCラーメンの上に木造のペントハウスが乗っかっているような構成です。

住宅として考えていたら、このアイデアは出てこなかったでしょう。住宅というイメージを一旦取り払って、どうやって最大限の容積を確保するか、というルールに置き換えたから成り立った。もしかしら「中国木材」と「床と柱」は「合理」という視点から説明できるかもしれませんが。ただそれは何かが「置き換えられた合理」なんです。そうすることによって、無駄のない構成と余白のある空間をつくることことができる。

—福島さんは設計活動以外にも調査や建築雑誌の編集委員をされていますが、どのような興味を持ってられるのでしょうか？

自分の制作がひとりよがりにならないためには、世界を知ることがとても重要です。そのひとつが歴史を知ること、もうひとつは現代を知ることですね。調査は前者、編集は後者につながっている。それは世界を自分化することです。世界を自分の中に取り込みたいと思っています。頭で理解するだけではなく、現場の経験として身体感覚にすることも大切です。



「建築雑誌」福島さんが特集の編集を担当された左：2010年10月号「構造者の格律」右：2011年8月号「シミュレーション・デザイン」

—福島さんは構造にとりわけ重きを置いて設計されているという印象を持っているのですが、自身の制作を語る際にはむしろ「合理」という言葉が使われています。どのような意図で使われているのでしょうか？

構造は建築だけではなく、世界を背後で支えている技術の一つだと思っています。その技術を用いて、世界を「理（ことわり）」に合わせることが「合理」です。現代は大きな戦争や革命がないのに、社会の情勢や政治の方向がダイナミックに変化しています。そのとき「理」もこれまでと同じではいられない。社会の中に誰かが決めた「理」があらかじめ用意されている、という時代ではもはやないでしょう。それでは現代の「理」とは何か。これがいまの僕にとって興味のあるテーマです。先ほど「置き換えられた合理」と言いましたが、僕の建築はその「理」がこれまでと少し違う。構造を考えることはとても楽しいですが、それは僕にとって建築を「理」に合わせるための手段の一つです。

社会の中にある既存の「理」を何か新しいものに置き換えてみると、今まで当たり前と思っていた世界の違った形が見えてくる。最近、陸地の面積と形が正確で、海を分割することなく矩形に収めた珍しい世界地図を見たのですが、これまで僕が知っている世界地図とは全然違うんですよ。「南米ってこんな形をしていたんだ!」というくらいに新鮮です。それは北を上にするというような世界地図の既存の「理」を、陸地の面積と形の正確さに置き換えることによって見えてくる新しい世界の形です。この世界地図をつくる方法はいくつかの技術の

組み合わせのようです。一つ一つはとてもシンプルな技術ですが、これまで誰もそれらを組み合わせることが出来なかった。このような試みには共感することが多いですね。

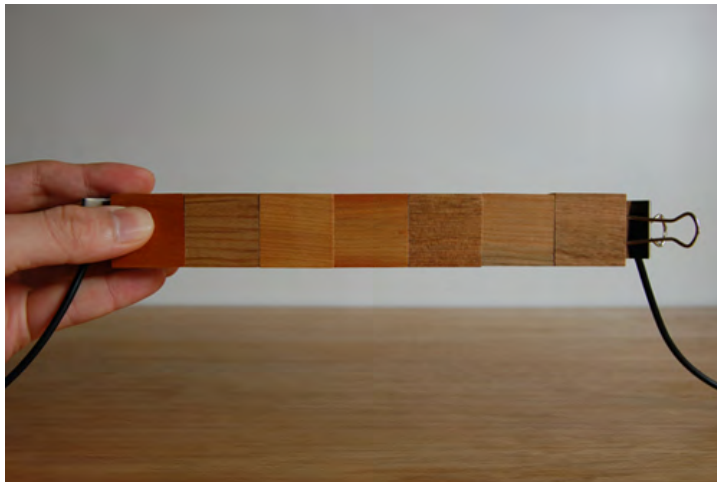
—今回の展示はどのような関心から出発しているのでしょうか？

当たり前のように建築を支えている構造はとても美しいものなんだ、という想いから始まっています。ただ、実際には構造を表現するアイデアや手段はまだあまり豊かではない。いまだに表層と骨格という二項対立や、必要以上の表現主義が多いように思います。構造のような普遍的な営みの面白さを見せるには工夫が必要なのです。

建築学科に入った当初に、自分の感覚と建築の世界との間に溝があることに対して違和感を持っていたのですが、それは当時の僕が建築の世界の見方を知らなかったからだと思います。それはきっと僕だけではないはず。だから建築の当たり前である構造を美しい姿で見せて、建築の世界を開き示したい。

—それに対して「空中の水平」というタイトルが意味するところは？

建築のはじまりは何か、ということを考えていました。僕は柱を大地に突き立てたときではなくて、梁や床を用いて「空中に水平」をつくったときだと思っています。それは人間が少しだけ宙に浮くということです。空を飛ぶ神様にはなれないけれど、地面にいる動物でもない。その中間で一所懸命がんばっているのが建築ではないでしょうか。「少しだけ」だからこそ、そこにはハッと息をのむ感動がある。普通にジャンプしただけならば一瞬ですが、建築はその一瞬を長い時間に引き伸ばす。その姿はあるときに美しく、あるときには滑稽になるんではないでしょうか。



コンセプトモデル

—今回の展示についてお話するなかで「力学的な魔法」という言葉が印象に残っています。これはどのような意図で使われているのですか？

僕たちが生活するのは床の上です。自然の中に床のような水平面をつくって一定の期間保つということは、当たり前のようにいて実はとても難しい。その不思議さは「力学的な魔法」といえるほどです。でもしばらくたつと魔法が日常になって、みんなそのすばらしさを忘れてしまいます。魔法はレベルが高いほどその存在がわからないものです。この展覧会を見た人が、「ちょっと待てよ、これもそうなのかもしれない」と忘れてしまった魔法を日常の中に見つけてもらえたら嬉しいです。



スタディ風景

—そのような意図を実現するに当たって、今回は日常的な素材を選択されるわけですが、この選択についてはどのようにお考えでしょうか？

この展覧会は先にも触れた通り、僕自身が身体感覚的に建築を理解することができなかった、ということを立てています。その溝に何とかして橋を架けて近づきたい。ただ、その溝の持つ近寄り難さも建築の大事な要素です。近づきたいのに近寄り難いという矛盾を表現するために、紙コップや爪楊枝のような100円ショップに売っている素材を選びました。紙コップのような日常的な素材を使って「水平」というシンプルな形をつくることによって、日常の延長を建築に変えてしまう力学的な魔法が見えてくる。鉄やコンクリートで極細だったり巨大なものをつくった方が「できない」という感覚は強いですが、「できそうだけどできない」の方がみんな悔しがるでしょう(笑)。「すごい、でもコンピュータで無理やり解析して匠の職人がつくっている」みたいなリアクションは面白くない。見に来てくれた人を惹きつけて「美しいね」と思ってもらうだけではなく、「自分にもできそうだけどなぜかできない」という建築の根源的な魅力を感じてもらうことが、この展覧会の大切なねらいと考えています。(了)